

Gratis grafisch vormgeven met Scribus

Maak zelf een Clickx-cover!

Vind je onze Clickx-covers niet sexy genoeg, of vind je dat het met meer schwung kan? Doe het dan zelf! Met het gratis DTP-pakket Scribus kan je je eigen Clickx-cover ontwerpen... Bovendien maak je kans op een leuke prijs. TOON VAN DAELE

WAT DOEN WE?
- EEN EIGEN CLICKX-COVER ONTWERPEN

WAARMEE?
- SCRIBUS 1.3.3.3 EN GHOSTSCRIPT 8.54 (OP CLICKX-SITE EN CD)

DUUR?
- 3 UUR (AFHANKELIJK VAN JE ONTWERP)

MOEILIJKHEID?



OpenOffice.org mag dan een stevige tekstverwerker en een fraai presentatiepakket aan boord hebben, als je op een iets hoger niveau ontwerpen wil maken, loop je al snel tegen enkele beperkingen aan. Maar niet getreurd: Scribus is een rasecht DTP-pakket (desktop publishing), dat net als OpenOffice.org openbronsoftware (en dus helemaal gratis) is! En voor wie zich niet stoort aan een sporadisch spelfoutje: het laat zich ook in het Nederlands bedienen. Nu kan je met Scribus een hele waaier van publicaties ontwerpen: kaartjes, kalenders, brochures, nieuwsbrieven, en zelfs volledige magazines.

Ontwerp en win

Clickx heeft dan ook een uitdaging voor jou: ontwerp zelf een sprankelende cover voor je lijfblad! Stuur je zelfgemaakte covers naar coverwedstrijd@clickx.be en verbaas ons! De beste cover wint een Packard Bell Pulse mp3-speler en een eervolle vermelding op onze website. Let wel op: de inzendingen moeten ons bereiken **vóór 1 november**, want dan sluiten we de wedstrijd af.

Hou er wel rekening mee dat Scribus nog in volle ontwikkeling is en een paar ruwe kantjes vertoont. Het is dus niet uitgesloten dat het programma af en toe crasht. Regelmatig je vorderingen bewaren is dus de opdracht. Aan het werk nu!

STAP 1 / SOFTWARE BINNENHALEN

Scribus kan je installeren van op onze cd of downloaden op onze site www.clickx.be, bij de Aanvullers van dit nummer. Als je bij het opstarten van Scribus een foutmelding wil vermijden, of als je van plan bent om met *eps* en met *PostScript* te werken, moet je ook nog Ghostscript 8.54 of hoger installeren. Ook dit stukje software kan je op onze site downloaden.

STAP 2 / SCRIBUS INSTALLEREN

Wil je er ook Ghostscript bij, dan installeer je dat bij voorkeur eerst. Dubbelklik op het uitvoerbare bestand en druk vervolgens op de knop Setup. De basisinstellingen voldoen vermoedelijk wel, zodat je de knop

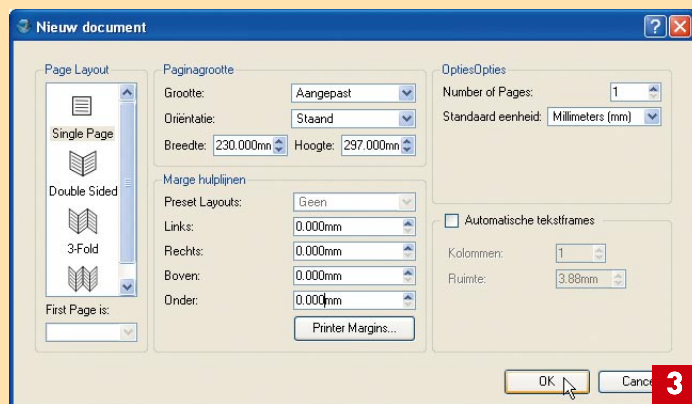


Kies best voor een volledige installatie.

Install mag indrukken. Even later is de installatie een feit. Over nu naar het uitvoerbare bestand van Scribus, dat je eveneens met een dubbelklik in gang zet. Stel Nederlands in als installatietaal en druk in het welkomstvenster op Volgende. Accepteer de overeenkomst en druk opnieuw op Volgende. Kies bij voorkeur een volledige installatie en bevestig alweer met Volgende (zie afbeelding 2). Kies een Installatie-map en vervolgens ook een Startmenu-map, en druk op Installeer. Rond de procedure af met Voltooien.

STAP 3 / DE BASIS VAN DE BASIS

Scribus vind je standaard terug als snelkoppeling op je bureaublad, maar ook bij Alle programma's, Scribus 1.3.3.3. Het programma laat er geen gras over groeien: zodra je Scribus opstart, verschijnt meteen het venster Nieuw document. De bedoeling is dat je hier een aantal ontwerpopties van je pagina('s) vastlegt. Zeggen millimeters je meer dan punten, stel dan alvast de Standaard eenheid in dit venster navenant in. Vervolgens leg je de paginagrootte vast: een Clickx-cover heeft een



Leg de basislay-out van je coverpagina vast.

breedte van 230 mm en een hoogte van 297 mm. De andere instellingen kan je in principe behouden. De vier printmarges mag je gerust op **0** zetten – standaard staan die op 14,111 mm (zie afbeelding 3). Bevestig met **OK**. De pagina die nu verschijnt, is natuurlijk nog maagdelijk blank.

STAP 4 / CLICKX-LOGO TOEVOEGEN

We vragen niet beter dan dat je je fantasie de vrije loop laat, maar zeg nu zelf: wat is een Clickx-cover zonder ons huiseigen logo! Je vindt het terug in jpg-formaat op www.clickx.be (bij **Aanvullers**). Nu kan je dat niet zomaar op de pagina ploffen. Het principe van DTP is nu net dat je eerst een kader voorziet voor een object, en dat je het pas daarna in dat kader 'giet'. Dat gaat als volgt. Klik op de werkbalk het derde pictogram (**Afbeelding invoegen**) aan, of kies **Afbeeldingskader** in het menu **Insert** (zie afbeelding 4). Trek een kader op de nog lege pagina; met de muis kan je dat later nog altijd herschalen en verplaatsen. Misschien vind je het wel handiger als je via het menu **Beeld** de optie **Raster tonen** activeert. Klik vervolgens met de rechtermuisknop op het kader en kies **Afbeelding verkrijgen**. Blader naar het Clickx-logo (dat je ergens op je harde schijf bewaard hebt) en bevestig met **Openen**.



Geen DTP zonder de juiste werktuigen!



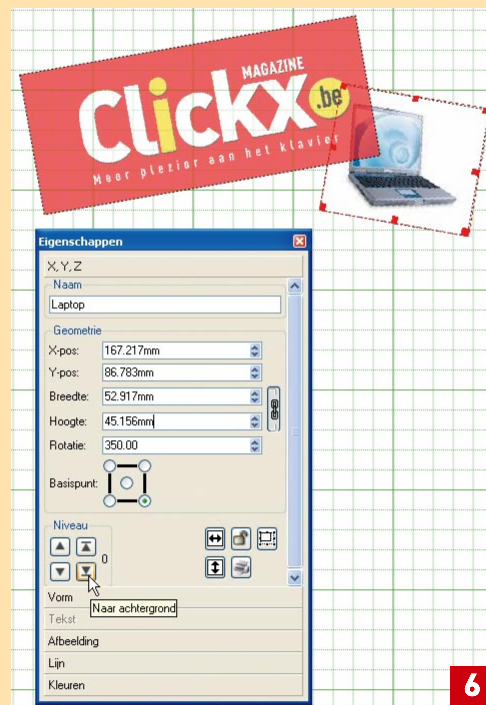
Het Eigenschappen-venster, voor het fijnere werk.

STAP 5 / AFMETINGEN BIJSTELLEN

Oeps! De afmetingen van kader en logo zijn wellicht niet de beste maatjes. Die krijg je echter op diverse manieren weer in de pas. Klik met de rechtermuisknop op het logo en kies **Kader aan afbeelding aanpassen**. Dat is niet wat je wil? Geen probleem: via het menu **Venster**, **Action history** kan je stapsgewijs terugkeren. Misschien had je liever de afbeelding aan het kader aangepast? Ook dat kan: klik opnieuw met de rechtermuisknop op het logo en kies uit het snelmenu het onderste item: **Eigenschappen** (**F2**). Klik in het Eigenschappen-venster op het balkje **Afbeelding**, en pas de X/Y-schaal van het logo aan, totdat het plaatje ongeveer in het kader past. Eventueel kan je ook de optie **Schalen naar framegrootte** (en **Proportioneel**) aanvinken (zie afbeelding 5).
Misschien een geschikt moment om je meesterwerk-in-spe al een eerste keer te bewaren: ga naar het menu **Bestand** en kies **Opslaan** (**als**).

STAP 6 / AFBEELDING AFREGELEN

Blijven we even in dat Eigenschappen-venster van daarnet... Klik de **X-Y-Z**-balk aan. Daar kan je het object exact positioneren, schalen en spiegelen. Het is ook perfect mogelijk om het kader te roteren. Tik daarvoor een rotatiehoek in (in graden) en stip het gewenste basispunt aan voor de rotatiebeweging. Door het hangslotje aan te klikken, vergrendel je het object, zodat je het niet per ongeluk wijzigt. Klik er nog een keer op om het weer los te maken. Leuk experimenteren is het ook met de balkjes **Lijn** en **Kleuren** – hoewel je hier niet veel van zal merken als de afbeelding het kader geheel vult. Wel kan je het transparantiepercentage van je afbeelding instellen bij **Kleuren** (standaard: 100% ondoorzichtigheid). Dat kan handig zijn als je onder dit kader nog andere kaders zou plaatsen – een achtergrondfiguur voor de hele cover bijvoorbeeld. De stapelvolgorde van overlappende kaders bepaal je via het **X-Y-Z**-balkje, en meer bepaald door een hoger of lager **Niveau** in te stellen (zie afbeelding 6). Het balkje **Vorm** komt in stappen 10 en 11 aan bod.



Roteren, transparantie instellen, naar de voorgrond halen, ... Scribus kan het allemaal!

VAKTAAL | A - M | N - Z

EPS: Bestandsformaat om PostScript-afbeeldingen aan te duiden.

POSTSCRIPT: Programmeertaal om tekst en afbeeldingen op een 'apparaatonafhankelijke' manier te beschrijven. Zo zou een PostScript-bestand in principe door iedere laserprinter hetzelfde geprint moeten worden.


Zeg nooit zomaar "tekstverwerker" tegen de Story Editor...

STAP 7 / TEKST TOEVOEGEN

Een cover mag dan een grafisch pareltje zijn, helemaal zónder tekst kan het natuurlijk niet! Net als bij afbeeldingen, moet je ook hiervoor in Scribus eerst een of meer tekstkaders creëren. Klik daarvoor in de werkbalk op het tweede pictogram (**Tekstframe invoegen**), of kies **Insert, Tekstframe.** Positioneer het tekstkader naar wens, klik het met de rechtermuisknop aan en kies vervolgens **Tekst verkrijgen** – als je al coverteksten had klaargestoomd in een doc-, html- of txt-bestand – of **Tekst bewerken.** In dit laatste geval beland je in de huiseigen Story Editor van Scribus, waar je tekst kan invoeren en lay-outen (zie afbeelding 7). Vergeet je wijzigingen niet door te voeren via het knopje **Tekstframe bijwerken.** Uiteraard kan je ingevoerde (of geïmporteerde) tekst nadien altijd nog opnieuw aanpassen via de optie **Tekst bewerken.**

STAP 8 / TEKST OPSPLITSEN

Nu kan het best zijn dat niet alle tekst in het kader past. Dat merk je aan een minuscuul icoontje (met een kruis), rechts onderaan het kader. De eenvoudigste oplossing is natuurlijk het kader vergroten, maar wat als je de rest van de tekst naar een ander kader (of kaders) wil 'overgieten'? Ook dat kan! Selecteer het kader waarin je al een deel van de


Tekstkaders als overloop.

tekst hebt ondergebracht. Klik vervolgens in de werkbalk het vijfde laatste icoontje (**Tekstframes koppelen**) aan. Nu klik je de overige tekstkaders aan in chronologische volgorde. Scribus zal telkens het vervolg van de tekst in die kaders neerpoten (zie afbeelding 8). Druk nogmaals op het icoontje **Tekstframes koppelen**, om het overgieten stop te zetten.

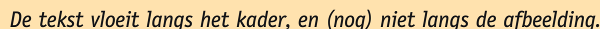
STAP 9 / EEN TEKSTPAD UITTEKENEN

Laat maar swingen!

Ook een andere leuke gimmick willen we je zeker niet onthouden: tekst rond een uitgetekend pad laten vloeien! Beginnen we met het pad. Klik zowat het middelste icoontje (**Vrije-hand curve invoegen**) op de werkbalk aan – of kies **Beziercurve invoegen** als je hier vlotjes mee overweg kan. Teken hiermee een geschikt pad voor je tekst. Klaar? Plaats dan de gewenste tekst in een tekstkader (zie boven). Bevat je curve sterke krommingen, dan zet je het veld **Tracking** in de Story Editor best op een hogere waarde (zoals **20.0%**), zodat de letters verder van elkaar komen. Selecteer nu zowel de curve als het tekstkader. Ga naar het menu **Item** en kies **Tekst aan pad toevoegen.** Klaar is Kees – maak je geen zorgen over de zwarte lijnen: die worden niet mee afgedrukt, zoals het menu **Bestand, Afdrukvoorbeeld** je wel duidelijk maakt (zie afbeelding 9).

STAP 10 / FIGUUR IN TEKST PLAATSEN

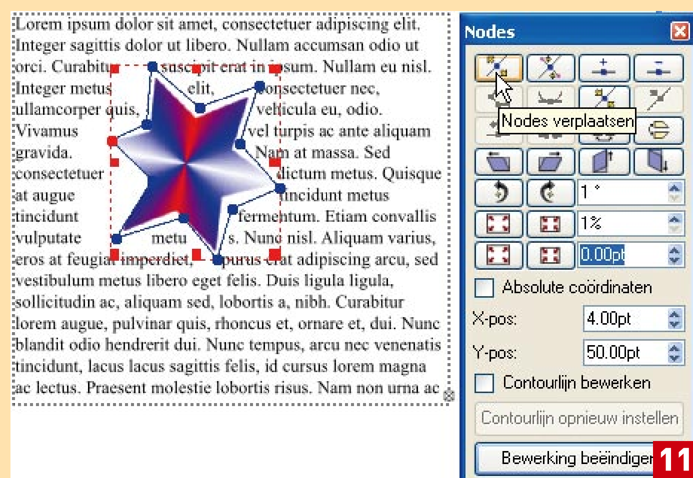
Leuk, maar wat als je bijvoorbeeld een grillige vorm – lijkt een ster je grillig genoeg? – pardoes in een tekstkader plaatst, en je de tekst netjes rond de figuur wil laten lopen. Dat pak je als volgt aan. Creëer je tekstkader en plaats de gewenste tekst erin. Plaats nu een afbeeldingskader middenin je tekstkader en vul dit met het beoogde plaatje – of teken zelf een figuur met behulp van de icoontjes **Form invoegen** of **Polygoon invoegen** op de werkbalk. Zorg dat het tekstkader onder je afbeeldingskader ligt. Roep het eigenschappenvenster van het afbeeldingskader op, druk op het balkje **Vorm** en stip de optie **Tekst loopt om**


De tekst vloeit langs het kader, en (nog) niet langs de afbeelding.

frame aan (zie afbeelding 10). Dat frame is echter standaard rechthoekig, en je wil de tekst tot tégen de eigenlijke randen van je figuur laten lopen. Stap 11 vertelt je hoe dit moet...

STAP 11 / TEKSTOMLOOP AANPASSEN

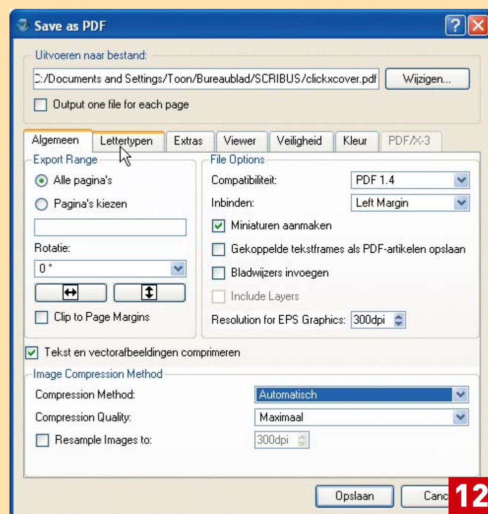
Hou het balkje **Vorm** geopend en druk op de knop **Vorm bewerken**. Een nieuw venstertje met heel wat knopjes opent zich. Druk op het eerste knopje **Nodes verplaatsen** en verplaats een van de hoekpunten van het kader naar een sterpunt. Vervolgens selecteer je het derde knopje (**Nodes toevoegen**) en klik je de contourlijn aan: op dit punt wordt nu een bijkomende node gecreëerd. Via het eerste knopje kan je deze node nu op zijn beurt verplaatsen. Door dit proces te herhalen – en mits enige oefening – zorg je ervoor dat de contourlijn netjes de omtrek van je afbeelding volgt (zie afbeelding 11). De tekst zal automatisch rond die lijn vloeien. Sluit af met **Bewerking beëindigen**.



Intussen loopt je tekst netjes langs de randen van de afbeelding.

STAP 12 / INBLIKKEN ALS PDF

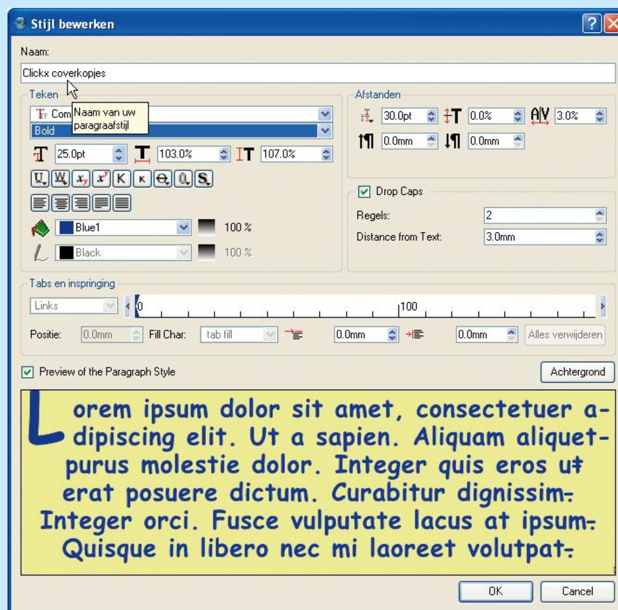
Is je ontwerp klaar, dan hoef je het alleen nog maar als pdf te bewaren – tenminste als je deelneemt aan onze coverwedstrijd! Dat klusje is gelukkig snel geklaard. Open het menu **Bestand** en kies achtereenvolgens **Exporteren, Opslaan als PDF**. In het venstertje **Preflight Verifier** stel je als **Current Profiel PDF 1.4** in. Ga na welke fouten je eventueel nog op je bord krijgt, en corrigeer waar nodig – of druk (op eigen risico) op de knop **Ignore Errors**. Kies het gewenste pad en bestandsnaam via de knop **Wijzigen**. Op het tabblad **Algemeen** kan je de standaardinstellingen in principe ongewijzigd laten, en dat geldt ook voor de andere tabbladen (zie afbeelding 12). Maar zorg er bij **Lettertypen** wel voor dat er een vinkje staat naast **Alle lettertypen inbedden**. Het zou namelijk niet zo leuk zijn als dat blitse lettertype van jou op onze pc een saaie Times New Roman wordt, toch? Druk ten slotte op de knop **Opslaan** en stuur je pdf, samen met je originele sla-bestand(!), richting coverwedstrijd@clickx.be. Veel succes! ♦



De laatste stap naar een kant-en-klare pdf.

NIET BANG VAN HET ZWARE WERK!

Je merkt het: Scribus draait z'n hand niet om voor het ontwerpen van één pagina – zoals een Clickx-cover. Maar ook voor het zwaardere werk staat Scribus stevig z'n mannetje. Je kan bijvoorbeeld een of meer objecten in eenzelfde laag onderbrengen, en andere objecten in aparte lagen stoppen (het **Lagen**-venster open je via **F6**). Dat is handig omdat je zo heel snel bepaalde objecten tijdelijk (on)zichtbaar kan maken en al dan niet mee kan laten afdrukken. Erg praktisch is ook dat je eigen stijlen kan ontwerpen (via **Bewerken, Alineastijlen, Nieuw**) – zoals in Word. Leg alle details van je huisstijl vast, geef die een gepaste naam mee, en achteraf moet je die (bijvoorbeeld vanuit de Story Editor) alleen maar aanklikken, en alle geselecteerde tekst neemt meteen je huisstijl over! Op vergelijkbare manier stel je ook hele sjabloonpagina's – zogenoemde masterpages – samen (via **Bewerken, Sjablonen**). Dat is best handig om de verschillende pagina's van je publicatie een consistente look te geven. Overigens kan je elke pagina via het menu **Pagina, Convert to Master Page** in één klap tot sjabloonpagina bombarderen. En voor wie nog niet ontdekt had hoe je pagina's kan toevoegen aan je ontwerp: dat gaat heel eenvoudig via **Pagina, Invoegen**. Bladeren door je pagina's doe je met behulp van de statusbalk, onderaan je werkvenster. Waar wacht je nog op?



Leg je huisstijl vast voor hergebruik.